

**PENERJEMAHAN *KANDOUSHI* YANG MENYATAKAN
KANDOU DALAM KOMIK *GEKKAN SHOUJO NOZAKI KUN*
VOLUME 1 DAN 2 KARYA IZUMI TSUBAKI**

SKRIPSI

**OLEH :
WURI KHAIRUNISSA
(125110201111013)**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

**PENERJEMAHAN KANDOUSHI YANG MENYATAKAN
KANDOU DALAM KOMIK GEKKAN SHOUJO NOZAKI KUN
VOLUME 1 DAN 2 KARYA IZUMI TSUBAKI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***

**OLEH :
WURI KHAIRUNISSA
(125110201111013)**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Wuri Khairunissa
NIM : 125110201111013
Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, 16 Juli 2018

(Wuri Khairunissa)
NIM 125110201111013

Halaman Persetujuan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Wuri Khairunissa telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan .

Malang, 16 Juli 2018
Pembimbing

Aji Setyanto, M.Litt
NIP19750725 200501 1002



Halaman Pengesahan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Wuri Khairunissa telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 17 Juli 2018
Penguji

(Agus Budi Cahyono, M.L.T.)
NIP 19700825 200012 1001

Pembimbing

(Aji Setyanto, M.Litt)
NIP19750725 200501 1002

Mengetahui, Menyetujui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

(Aji Setyanto, M.Litt)
NIP 19750725 200501 1002

(Sahiruddin, M.A, Ph.D.)
NIP 19790116 200912 1 001

ABSTRAK

Khairunissa, Wuri. 2018. **Penerjemahan Kandoushi yang Menyatakan Kandou dalam Komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun Volume 1 dan 2 Karya Izumi Tsubaki**. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Aji Setyanto, M.Litt

Kata Kunci: Kandou, kandoushi, penerjemahan

Penerjemahan adalah mengganti pesan baik dalam bentuk tertulis ataupun pernyataan dalam suatu bahasa ke pesan atau pernyataan yang sama dengan bahasa lain. Salah satu jenis kata yang dapat diterjemahkan adalah kandoushi. Kandoushi adalah kata yang mengungkapkan impresi. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian mengenai ragam terjemahan kandoushi yang menyatakan kandou. Dalam penelitian ini, penulis menjawab tiga rumusan masalah yaitu, (1) Apa saja kandoushi yang menyatakan kandou (2) Apa saja fungsi kandoushi yang menyatakan kandou dalam komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun volume 1 dan 2. (3) Apa ragam terjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan kandoushi yang menyatakan kandou dalam komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun Volume 1 dan 2 versi Bahasa Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun volume 1 dan 2. Alasan memilih komik tersebut sebagai sumber data adalah terdapat banyak ekspresi dan emosi dalam komik tersebut. Penyajian ekspresi tersebut menghasilkan kandoushi yang layak untuk diteliti.

Dari sumber data, ditemukan 277 kandoushi yang menyatakan kandou. Ragam terjemahan dalam sumber data ada tiga, ragam terjemahan harfiah, dinamis dan percampuran harfiah dan dinamis. Ragam terjemahan harfiah ada 53 kata. Ragam terjemahan dinamis ada 97 kata dan ragam percampuran harfiah dan dinamis ada 127 kata.

要旨

ハイルンニッサ・ウリ。2018。椿いづみの第1～2本「月刊少女野崎君」漫画における感動を述べる感動しの翻訳。ブラウィジャヤ大学、日本文学科。

指導教官：アジ・スティアント

キーワード：感動、感動詞、翻訳

翻訳とはある言語から他の言語に同じ意味で文章を変化することである。ひとつの翻訳できる単語は感情を表し、感動詞という単語である。本研究では、感動を表す感動詞の様々な翻訳を研究することである。その中では「1」月刊少女野崎くんという漫画における感動を表す感動詞を述べる「2」月刊少女野崎君における感動を表す感動詞の機能を述べること、「3」第1～2冊のインドネシア語版に感動を表す感動詞の翻訳種々を述べることという三つの質問を考察することである。

本研究では、定性記述的な研究方法で分析する。ムーター「2013」によって、記述的な研究というのはある際に事柄に対する知識を得るために使用される方法である。第1～2冊月刊少女野崎君という漫画をデータとして使用する。筆者が月刊少女野崎くんを選んでいる理由はその漫画に様々な表現と感情が多くあるということである。そのため、月刊少女野崎くんにある感動詞は研究価値があるというわけである。

本研究の結果として、感動を表す感動詞が 277 個を発見した。データにおいては、「1」直訳、「2」意訳、「3」自由訳という三つの翻訳種々が発見した。各翻訳は 58 個が直訳であり、92 個が意訳であり、127 個が自由訳であること。



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan perlindungan-Nya, penulis dapat menyelesaikan menulis skripsi yang berjudul “Penerjemahan *Kandoushi* yang Menyatakan *Kandou* dalam Komik Gekkan Shoujo Nozaki Kun Volume 1 dan 2 Karya Izumi Tsubaki”.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Bapak Aji Setyanto, M.Litt, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, arahan dan dukungan selama penyusunan skripsi ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Agus Budi Cahyono, M.L.T. selaku dosen penguji yang telah memberi koreksi dan saran sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

Kemudian, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Papa dan Mama, serta saudara-saudara dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis. Selain itu, terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan Bagus, Diah, Fiyna, Shabrina dan Yunita.

Malang, 13 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	v
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Kata Kunci	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 6
2.1 Definisi Penerjemahan	6
2.2 Ragam Terjemahan	7
2.3 <i>Kandoushi</i> (感動詞)	9
2.4 <i>Kandoushi</i> yang menyatakan <i>Kandou</i> (感動)	13
2.5 Penelitian Terdahulu	15
 BAB III METODE PENELITIAN	 17
3.1 Jenis Penelitian	17
3.2 Sumber Data	17
3.3 Pengumpulan Data	19
3.4 Analisis Data	19
 BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN	 20
4.1 Temuan	20
4.2 Pembahasan	22
4.2.1 Ragam Dinamis	23
4.2.2 Ragam Harfiah	28
4.2.3 Ragam Penerjemahan Harfiah dan Dinamis	34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA.....	44
---------------------	----

LAMPIRAN.....	46
---------------	----



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア)	a	い (イ)	i	う (ウ)	u	え (エ)	e	お (オ)	o
か (カ)	ka	き (キ)	ki	く (ク)	ku	け (ケ)	ke	こ (コ)	ko
さ (サ)	sa	し (シ)	Shi	す (ス)	su	せ (セ)	se	そ (ソ)	so
た (タ)	ta	ち (チ)	Chi	つ (ツ)	tsu	て (テ)	te	と (ト)	to
な (ナ)	na	に (ニ)	ni	ぬ (ヌ)	nu	ね (ネ)	ne	の (ノ)	no
は (ハ)	ha	ひ (ヒ)	hi	ふ (フ)	fu	へ (ヘ)	he	ほ (ホ)	ho
ま (マ)	ma	み (ミ)	mi	む (ム)	mu	め (メ)	me	も (モ)	mo
や (ヤ)	ya			ゆ (ユ)	yu			よ (ヨ)	yo
ら (ラ)	ra	り (リ)	ri	る (ル)	ru	れ (レ)	re	ろ (ロ)	ro
わ (ワ)	wa							を (ヲ)	wo
が (ガ)	ga	ぎ (ギ)	gi	ぐ (グ)	gu	げ (ゲ)	ge	ご (ゴ)	go
ざ (ザ)	za	じ (ジ)	ji	ず (ズ)	zu	ぜ (ゼ)	ze	ぞ (ゾ)	zo
だ (ダ)	da	ぢ (ヂ)	ji	づ (ヅ)	zu	で (デ)	de	ど (ド)	do
ば (バ)	ba	び (ビ)	bi	ぶ (ブ)	bu	べ (ベ)	be	ぼ (ボ)	bo
ぱ (パ)	pa	ぴ (ピ)	pi	ぷ (プ)	pu	ぺ (ペ)	pe	ぽ (ポ)	po

きゃ (キャ)	kya	きゅ (キュ)	kyu	きょ (キョ)	kyo
しゃ (シャ)	sha	しゅ (シュ)	shu	しょ (ショ)	sho
ちゃ (チャ)	cha	ちゅ (チュ)	chu	ちょ (チョ)	cho
にゃ (ニャ)	nya	にゅ (ニュ)	nyu	にょ (ニョ)	nyo
ひゃ (ヒャ)	hya	ひゅ (ヒュ)	hyu	ひょ (ヒョ)	hyo
みゃ (ミャ)	mya	みゅ (ミュ)	myu	みょ (ミョ)	myo
りゃ (リャ)	rya	りゅ (リュ)	ryu	りょ (リョ)	ryo
ぎゃ (ギャ)	gya	ぎゅ (ギュ)	gyu	ぎょ (ギョ)	gyo
じゃ (ジャ)	jha	じゅ (ジュ)	jhu	じょ (ジョ)	jho

ぢゃ (ヂャ)	jha	ぢゅ (ヂュ)	jhu	ぢょ (ヂョ)	jho
びゃ (ビャ)	bya	びゅ (ビュ)	byu	びょ (ビョ)	byo
ぴゃ (ピャ)	pya	ぴゅ (ピュ)	pyu	ぴょ (ピョ)	pyo

ん (ン) dilambangkan dengan “n” Contoh: おじいさん ojiiisan

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / tt / kk / ss.

Contohnya きつと (Kitto)

あ (ア) a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (Jaa)

い (イ) i penanda bunyi panjang. Contohnya かなしい (Kanashii)

う (ウ) u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya りょう (Ryokou)

え (エ) e penanda bunyi panjang. Contohnya うれえる (Ureeru)

— penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana. Contohnya コンピュータ (Konpyuuta)

DAFTAR TABEL

Lampiran

Halaman

1. Tabel 4.1 hasil temuan <i>kandoushi</i> yang menyatakan <i>kandou</i> beserta terjemahan Bahasa Indonesia dan ragam terjemahan dalam komik <i>Gekkan Shoujo Nozaki kun</i> Volume 1 dan 2.....	19
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Curriculum Vitae.....	45
2. Data Temuan dalam Komik Gekkan Shoujo Nozaki kun 1 dan 2.....	46
3. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	65



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah serta tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.

1.1 Latar Belakang

Linguistik terapan adalah salah satu cabang dari linguistik yang khusus mengaplikasikan berbagai teori, metode, dan temuan linguistik untuk menerangkan atau memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan bahasa. Salah satu kajian linguistik yang bersifat terapan adalah penerjemahan.

Penerjemahan adalah mengganti pesan baik dalam bentuk tertulis ataupun pernyataan dalam suatu bahasa ke pesan atau pernyataan yang sama dengan bahasa lain.

Penerjemahan merupakan sebuah kegiatan kompleks yang menuntut kecermatan. Seorang penerjemah tidak hanya dituntut menguasai bahasa sumber (BSu) dan bahasa sasaran (BSa) dengan baik, namun juga harus menguasai isi materi yang diterjemahkan. Selain itu, seorang penerjemah juga harus peka terhadap berbagai faktor sosial, budaya, politik, dan emosi agar dapat menerjemahkan secara tepat.

Dalam penerjemahan, penerjemah menerjemahkan berbagai kata, frasa, dan kalimat. Salah satu jenis kata yang diterjemahkan adalah *kandoushi* (感動詞).

Kandoushi yang disebut juga interjeksi adalah jenis kata yang berfungsi untuk menyatakan perasaan. Menurut Terada Takanao dalam Sudjianto dan Dahidi (1995: 10) *kandoushi* dibagi menjadi empat yaitu *kandou* (perasaan), *outou* (jawaban), *yobikake* (panggilan), dan *aisatsugo* (salam).

Peter Newmark (1988:6) mengatakan bahwa tidak ada penerjemahan yang sepenuhnya “benar”. Maksud dari pernyataan Newmark adalah teks sumber (Tsu) tidak akan sama dengan teks sasaran (Tsa). Begitu pula dalam menerjemahkan interjeksi. Contohnya adalah sebagai berikut:

- 1) 野崎：おまえは好きな奴とかいるのか？

Nozaki: omae wa sukina yatsu toka iru no ka?

Nozaki: Kamu ada orang yang disukai?

佐倉：えっ！わっ私…ええと…最初は背の高さと男らしい性格にひかれて・・・

Sakura: e?! Wa watashi... eeto... saisho wa se no takasa to otokorashii seikaku ni hikarete...

Sakura: Eh?! A, aku...?! Ng... Awalnya, aku tertarik karena badannya tinggi dan kelihatan sangat maskulin...

(Gekkan Shoujo Nozaki Kun volume 1 halaman 14)

- 2) 御子柴：みろおまえら！！こいつが王子様だ！！

Mikoshiba: miro omaera!!! Koitsu ga oujisama da!!!

Mikoshiba: Hei, lihat kalian berdua!!! Inilah sang pangeran itu!!!

佐倉&野崎：あ…よかった…！！男と浮気じゃなかった…！！

Sakura & Nozaki: a... yokatta...!! otoko to uwakijanakatta...!!!

Sakura & Nozaki: Hooh.. Syukurlah...!! Dia tidak selingkuh dengan cowok lain!!

(Gekkan Shoujo Nozaki Kun volume 1 halaman 66)

Kutipan-kutipan dialog diatas diambil dari komik Gekkan Shoujo Nozaki kun volume 1. Dalam kutipan tersebut terdapat beberapa *kandoushi*. Dalam kutipan no 1, *kandoushi* yang digunakan adalah えっ (eh) dan ええと (eeto). えっ adalah *kandoushi* yang menyatakan *kandou* atau emosi, emosi yang dinyatakan adalah perasaan kaget. Dalam kutipan 1, えっ (eh) diterjemahkan sama seperti teks sumber, tanpa perubahan. Oleh karena itu ragam penerjemahan *kandoushi* えっ dalam kutipan 1 adalah ragam penerjemahan harafiah. *Kandoushi* ええと yang terdapat dalam kutipan 2 adalah *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan bahwa pembicara tengah berpikir. *Kandoushi* ええと diterjemahkan menjadi “Ng”, disesuaikan dengan interjeksi yang digunakan orang Indonesia ketika tengah berpikir. Dapat disimpulkan bahwa ragam penerjemahan *kandoushi* ええと adalah ragam penerjemahan dinamis.

Dalam kutipan no 2 terdapat 2 *kandoushi*, あ (a) dan よかった (yokatta). Keduanya sama-sama digunakan untuk menyatakan perasaan lega. *Kandoushi* あ dan よかった diterjemahkan menjadi “Hooh” dan “Syukurlah”, interjeksi yang

biasa digunakan orang Indonesia ketika mengekspresikan perasaan lega. Maka ragam penerjemahan あ dan よかった adalah ragam penerjemahan dinamis.

Dalam kutipan-kutipan tersebut terdapat *kandoushi* yang memiliki padanan dan yang tidak memiliki padanan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti termasuk ragam terjemahan apa terjemahan *kandoushi* tersebut dan apa fungsi *kandoushi* itu. Peneliti memilih komik *Gekkan Shoujo Nozaki kun* volume 1 dan 2 sebagai sumber data karena komik tersebut bergenre komedi dan menceritakan kehidupan remaja sehari-hari yang memiliki banyak *kandoushi* jenis *kandou*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan 2?
2. Apa saja fungsi *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan 2?
3. Apa ragam terjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan 2 versi Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan fungsi-fungsi dari *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan padanannya dalam bahasa Indonesia.

Manfaat dari penelitian ini adalah pembaca bisa lebih memahami *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dan padanannya dalam bahasa Indonesia.

1.4 Kata Kunci

Kandou :Interjeksi yang mengungkapkan emosi seperti rasa senang, marah, sedih, kaget, kecewa dan sebagainya (Sudjianto, 1996:114)

Kandoushi :Jenis kata yang mengungkapkan perasaan pembicara (Shimizu Yoshiaki (2000: 50)

Penerjemahan : Usaha mencipta kembali pesan dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran baik dalam bentuk tulisan maupun pernyataan (Newmark, 1981:7)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teori yang menjadi acuan yang akan dibahas di dalam kajian pustaka.

2.1 Definisi Penerjemahan

Newmark (1981: 7) menyatakan bahwa *“Translation is a craft consisting in the attempt to replace a written message and/or statement in one language by the same message and/or statement in another language”*. Secara bebas definisi tersebut bisa diterjemahkan menjadi penerjemahan adalah suatu usaha untuk mengganti pesan tertulis dan atau pernyataan dalam suatu bahasa dengan pesan tertulis dan atau pernyataan yang sama dalam bahasa lain.

Nida dan Taber (1969: 12) mengungkapkan *“Translating consists of reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning and secondly in terms of style”*. Dalam bahasa Indonesia berarti penerjemahan adalah membuat kembali pesan dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan padanan alami yang sedekat mungkin.

Catford (1965: 20) menulis *“(Translation is) the replacement of textual material in one language by equivalent textual material in another language”*. Jika diterjemahkan secara bebas, maka kutipan tersebut dalam bahasa Indonesia adalah penerjemahan adalah penggantian materi tekstual dalam satu bahasa ke dalam bahasa lain dengan materi tekstual yang sepadan.

Berdasarkan ketiga definisi di atas, dapat disimpulkan dengan sederhana bahwa penerjemahan adalah proses memindahkan pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.

2.2 Ragam Terjemahan

Di dalam penerjemahan ada beberapa ragam terjemahan yang pernah dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya adalah ragam penerjemahan yang dikemukakan oleh Nida dan Taber.

1). Terjemahan Harafiah

Terjemahan harafiah adalah terjemahan yang mengutamakan padanan kata atau ekspresi di dalam bahasa sasaran yang mempunyai rujukan atau makna yang sama dengan kata atau ekspresi dalam bahasa sumber. Sebagai contoh, kata *cat* adalah *kucing* di dalam bahasa Indonesia dan tidak boleh ditafsirkan lebih dari binatang berkaki empat bertubuh kecil, dan berada dalam famili feline.

2). Terjemahan Dinamis

Terjemahan dinamis adalah terjemahan yang mengandung unsur dalam batasan yang dibuat oleh Nida dan Taber, yaitu reproduksi pesan, ekuivalensi atau padanan, padanan yang alami, padanan yang paling dekat, mengutamakan makna (Suryawinata, 1989: 8). Jenis terjemahan ini berpusat pada konsep tentang padanan dinamis dan sama sekali berusaha menjauhi padanan formal atau bentuk.

Sebuah padanan dikatakan dinamis apabila padanan itu mampu membuat pembaca teks bahasa sasaran merespon teks terjemahan tersebut dengan respon yang sama seperti respon pembaca bahasa sumber. Respon yang dimaksud di

sini bisa saja tindakan, sikap, atau perasaan. Dengan kata lain, terjemahan dinamis adalah terjemahan yang bisa membuat pembaca bahasa sasarannya bertindak, bersikap dan berperasaan yang sama seperti pembaca bahasa sumber.

Contoh dari padanan dinamis yang diajukan Nida dan Taber adalah frase *Lamb of God* dalam kitab Injil tidak bisa diterjemahkan ke dalam *Domba Allah* di dalam suatu bahasa yang berasal dari kultur yang tidak pernah melihat domba karena padanan frase (yakni padanan harafiahnya) itu tidak menimbulkan kesan khusus. *Lamb* adalah simbol kebersihan jiwa. Oleh karena itu, orang Eskimo adalah *Anjing Laut Tuhan* karena anjing laut menyimbolkan ketidakberdosaan di budaya Eskimo.

Nida dan Taber membandingkan ekuivalensi dinamis dengan ekuivalensi formal atau harfiah, bentuk bahasa sumber dimunculkan pada bahasa sasaran. *Lamb of God* adalah *Domba Allah* ke dalam bahasa apapun frase itu diterjemahkan. Jadi, acuan utama dalam terjemahan harfiah menurut Nida dan Taber ini adalah bentuk-bentuk semantis (kata), gramatika (susunan kalimat) dan gaya bahasa dalam bahasa sumber.

Contoh dalam bentuk semantis, yaitu dalam menerjemahkan kalimat *he book worm* menjadi “Dia adalah orang yang suka sekali membaca”. Dalam contoh tersebut frase *book worm* diterjemahkan menjadi orang yang suka sekali membaca sesuai dengan semantis dalam bahasa sasaran.

Contoh dalam bentuk gaya bahasa adalah *red with rage* yang diterjemahkan menjadi “marah”. Apabila diterjemahkan apa adanya menjadi “merah dengan amarah”, maka akan terjadi kerancuan makna.

Contoh dalam bentuk gramatikal adalah *He will be condemned* menjadi “Tuhan akan menghukumnya”. Dalam teks bahasa sumber menggunakan ekspresi pasif, namun ketika diterjemahkan terjadi perubahan dan kalimat dalam teks bahasa sasaran menjadi kalimat aktif.

Di lain pihak, terjemahan dinamis tidak mementingkan bentuk semantis, gramatika atau gaya bahasa. Yang paling penting adalah pesan yang ingin disampaikan. Kata-kata bahasa sumber bisa saja diganti dengan kata-kata bahasa sasaran meskipun rujukannya berbeda asalkan kata-kata tersebut bisa menimbulkan respon yang sama.

2.3 *Kandoushi* (感動詞)

Murakami (1986: 4 dalam Dahidi: 2004) membagi jenis kata menjadi dua kelompok, *jiritsugo* (自立語) dan *fuzokugo* (付属語). *Jiritsugo* adalah jenis kata yang dapat berdiri sendiri (dapat menjadi kalimat). Jenis kata yang termasuk dari *jiritsugo* adalah *meishi* (名詞/nomina), *doushi* (動詞/verba), *keiyoushi* atau disebut juga *i-keiyoushi* (形容詞 ajektiva-i), *keiyoudoushi* atau disebut juga *na-keiyoushi* (形容詞/ajektiva-na), *fukushi* (副詞/adverbial), *rentaishi* (連体詞 /prenomina), *setsuzokushi* (接続詞/konjungsi) dan *kandoushi* (感動詞 /interjeksi). Kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri disebut *fuzokugo*. Kelas

kata yang termasuk dalam *fuzokugo* adalah *joshi* (助詞/partikel) dan *jodoushi* (助動詞/verba bantu).

Menurut Kridalaksana (2008:95), interjeksi adalah kata yang tidak dapat diberi afiks yang tidak mempunyai dukungan sintaksis dengan bentuk lain, dan yang dipakai untuk menyatakan perasaan, biasanya muncul pada awal ujaran.

Mc Clain (1999:123) mendefinisikan *kandoushi* sebagai berikut; “An *interjection is an independent word which expresses such thing as surprise, lamentation or address. Interjection because neither subject nor predicate and never modify other word.*” Jika diterjemahkan menjadi bahasa Indonesia, maka akan menjadi “Interjeksi adalah kata yang berdiri sendiri, yang mengungkapkan keterkejutan, keluhan, dan panggilan. Interjeksi bukan kata subjek atau kata kerja dan tidak mengubah kata lain.”

Definisi *kandoushi* menurut Masuoka dan Takubo (1993:60) interjeksi adalah suatu bentuk yang berfungsi untuk mengungkapkan jawaban terhadap ucapan lawan bicara, perasaan terhadap suatu situasi, dan lain-lain, dalam suatu kata, daripada mengungkapkan situasi yang menyambungkan faktor lain dalam kalimat.

Menurut Ogawa (1982: 141) *kandoushi* yang disebut juga *kantanshi* atau *kantoushi* adalah kata yang mengungkapkan impresi (perasaan terkejut, seruan, panggilan, jawaban dan lain-lain) yang diletakkan di awal kalimat dan digunakan sebagai kata yang berdiri sendiri.

Menurut Shimizu Yoshiaki (2000:50), di dalam *kandoushi* terdapat kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain.

Kandoushi adalah jenis kata yang muncul akibat jawaban dari lawan tutur atau akibat dari suatu situasi dari perasaan penutur, berupa sebuah kata (*Kiso Nihongo Bunpo*, 1996:60). Ciri-ciri yang membedakan *kandoushi* dengan kata yang lain adalah sebagai berikut:

- a. *Kandoushi* adalah kata yang mengungkapkan emosi, panggilan, jawaban dan persalaman.
- b. *Kandoushi* termasuk kata yang dapat berdiri sendiri dan tidak mempunyai dukungan sintaksis dengan bentuk lain. Keistimewaan *kandoushi* adalah mampu mengungkapkan suatu pengertian tanpa dukungan kata lain dan dengan sendirinya bisa menjadi sebuah kalimat (Sudjianto, 2004:10).
- c. *Kandoushi* tidak bisa menjadi subjek, objek, predikat, dan adverbial. Meskipun diletakkan di awal kalimat, bukan berarti *kandoushi* tersebut adalah subjek.

Karena banyak *kandoushi* yang secara langsung menyatakan perasaan pembicara, maka kelas kata ini sering dipakai di dalam ragam bahasa lisan.

Terada (dalam Sudjianto) membagi *kandoushi* menjadi 4 macam:

- a. *Kandoushi* yang menyatakan *kandou* (感動) atau emosi. *Kandoushi* jenis ini digunakan untuk menyatakan rasa senang, marah, kecewa, terkejut dan

lain-lain. Contohnya adalah *ara* (あら), *maa* (まあ), *yareyare* (やれやれ),
ee (ええ), *oo*(おお).

- b. *Kandoushi* yang menyatakan *outou* (応答) atau jawaban. *Kandoushi* ini digunakan untuk menyatakan jawaban, tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Contoh, *hai* (はい), *iie* (いいえ), *un* (うん), *sou* (そう).

- c. *Kandoushi* yang menyatakan *yobikake* (呼びかけ) atau panggilan. *Kandoushi* jenis ini digunakan untuk menyatakan panggilan, ajakan, imbauan dan dapat pula digunakan peringatan terhadap orang lain. Contohnya, *oi* (おい), *nee* (ねえ), *saa* (さあ), *hora* (ほら).

- d. *Kandoushi* yang menyatakan *aisatsugo* (挨拶語) atau persalaman.

Contohnya, *ohayou gozaimasu* (おはようございます), *konnichiwa* (こんにちは), *konbanwa* (こんばんわ), dan *yoroshiku* (よろしく).

2.4 *Kandoushi* yang menyatakan *Kandou* (感動)

Menurut Sudjianto (1996:111) *kandou* adalah salah satu dari jenis kata seru yang digunakan untuk mengungkapkan impresi atau perasaan seperti marah, sedih, senang, kecewa, heran, dan sebagainya.

Definisi *kandou* dalam kamus Gendai Kokugo Reikai (1985:257) adalah sebagai berikut;

強い印象を受けて深く心を動かすこと。(Tsuyoi inshou wo ukete fukaku kokoro wo ugokasu koto.) Jika diterjemahkan menjadi bahasa Indonesia maka akan menjadi “memiliki kesan yang kuat dalam menyatakan perasaan”.

Berikut adalah kata-kata yang termasuk *kandoushi* yang menyatakan *kandou* beserta contohnya:

1. *E* bisa digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut atau heran. Jika diterjemahkan menjadi bahasa Indonesia menjadi “eh”, “ha”, “ai”, “heh”, “hah”, “kok”, “astaga”. (Kenji Matsuura 1994:159)
 - a) えっ、もう6時間か? (*E, mou roku jikan ka?*)
“Ha, sudah jam enam?” (Kenji Matsuura, 1994:159)
2. *Eeto* menyatakan perasaan bahwa pembicara tengah memikirkan sesuatu. Dalam Kamus Jepang-Indonesia *Eeto* diterjemahkan menjadi “hm” atau “anu”. (Kenji Matsuura, 1994:169)
 - b) えーと、まだです。(*Eeto, mada desu.*)
“Hm... Belum.” (Kenji Matsuura, 1994:169)

3. *Che* digunakan untuk menyatakan perasaan kesal atau marah. Dalam bahasa Indonesia berarti “cih”, “cis”, “cuh”. (Kenji Matsuura 1994:99)
- c). ちえっ、タイヤがバンクした。 (*Che, taiya ga bankushita.*)
“Ces, ban sudah mati! (Kenji Matsuura 1994:99)
4. *Mou* bisa digunakan untuk menyatakan perasaan jengkel.
- d). もういいよ。 (*Mou iiyo.*)
“Sudahlah.” (Kenji Matsuura 1994:651).
5. *Maa* bisa digunakan untuk menyatakan bahwa pembicara tengah berpikir atau bisa juga digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut. Dalam bahasa Indonesia menjadi “ah”, “oh”, “ai”. (Kenji Matsuura 1994:594).
- e). まあ、ひどい。 (*Maa, hidoi.*)
“Ah, terlalu. (Kenji Matsuura 1994:594).
6. *Yareyare* digunakan untuk menyatakan perasaan lega atau ketika merasa tertolong. Bisa juga digunakan untuk menyatakan kejengkelan atau kegusaran. (Kenji Matsuura 1994:1169).
- f). やれやれだぜ。 (*Yareyare daze.*)
“Ya ampun.” (Jojo no Kimyou na Bouken volume 14 halaman 78).
7. *Yaa* digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia akan menjadi “ah” atau “oh”. (Kenji Matsuura 1994:1161).
- g). やあ、ありがとう。 (*Yaa, arigatou*)
“Ah, terima kasih.” (Kenji Matsuura 1994:1161).

8. あら menyatakan perasaan terkejut dan heran. Dalam bahasa Indonesia

sama dengan “lho”, “kok”, dan “amboi”. (Kenji Matsuura 1994:25)

h). あら どうしてですか？ (*Ara, doushite desuka?*).

“Lho, kenapa?” (Kenji Matsuura 1994:25)

2.5 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian tentang *kandoushi* telah dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yap Felin mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2014 yang berjudul “Fungsi dan Makna *Kandoushi* yang Menyatakan *Outou* dalam Komik *Midori no Hibi* volume 1 Karya Kazuro Inoue”. Penelitian tersebut fokus kepada fungsi dan makna pada *kandoushi* jenis *outou* saja.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Dwi Nur Fitriani mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2014 yang berjudul “*Kandoushi (Interjeksi)* dalam Komik *Kocchi Muite Miiko* Vol. 1 Karya Ono Eriko. Dalam penelitian tersebut Dwi Nur Fitriani menjabarkan jenis dan makna dari semua jenis *kandoushi* yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake* dan *aisatsugo*.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisa Santoso, mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya di tahun 2014 yang berjudul “Fungsi *Kandoushi* dalam Drama *Rich Man Poor Woman* Episode 1-7 Karya Tanaka Ryou”. Penelitian tersebut menjelaskan jenis dan fungsi dari seluruh jenis *kandoushi*.

Penelitian ini mirip dengan penelitian-penelitian sebelumnya yakni meneliti tentang *kandoushi*. Namun dalam penelitian ini penulis memfokuskan

kepada ragam terjemahan dan fungsi *kandoushi* jenis *kandou* saja. Selain itu, sumber data yang digunakan oleh penulis juga berbeda. Penulis menggunakan komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan 2 karya Izumi Tsubaki.





BAB III

METODE PENELITIAN

Di dalam bab metode penelitian, akan dibahas tentang jenis penelitian, sumber data, pengumpulan data

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis sumber data adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Penelitian kualitatif deskriptif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Metode penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis data dan menjawab rumusan masalah dengan cara mencari dan mengumpulkan data tertulis. (Mukhtar, 2013:11) Data yang telah dikumpulkan akan dianalisa sesuai dengan teori-teori yang telah diuraikan dalam bab II.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah terjemahan komik “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” (月刊少女野崎くん) karya dari Izumi Tsubaki atau “Komikus Shojo Nozaki” dalam versi bahasa Indonesianya yang diterjemahkan oleh Anindhita Raghia.

“Gekkan Soujo Nozaki-kun” adalah komik 4 panel bergenre romantis komedi yang ditulis dan digambar oleh Izumi Tsubaki. Komik tersebut diunggah di Gangan Online dan diterbitkan oleh Square Enix di majalah Shoujo Romance Girly dalam bentuk cetak dan digital serta dalam bentuk *tankoubon* (terbit dalam bentuk monograf atau buku yang tamat atau lengkap dalam dalam 1 jilid). “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” telah diadaptasi ke dalam bentuk anime oleh Doga Kobo dan disiarkan di televisi dari bulan Juli hingga September 2014.

Gekkan Shoujo Nozaki-kun menceritakan tentang Chiyo Sakura, siswi SMA yang jatuh cinta kepada teman satu sekolahnya Umetarou Nozaki. Ketika Chiyo menyatakan perasaan cintanya kepada Nozaki, Nozaki malah memberikan tanda tangan yang asing kepada Chiyo. Chiyo yang gugup dan kebingungan mengatakan bahwa dia ingin terus bersama Nozaki. Kemudian Nozaki mengundang Chiyo ke rumahnya dan meminta bantuan Chiyo untuk menghitamkan naskah gambar manga yang digambar oleh Nozaki. Ternyata Nozaki yang selalu tanpa emosi dan tidak peka adalah seorang komikus komik shoujo (komik khusus gadis remaja) yang terkenal dengan nama pena Sakiko Yumeno. Chiyo setuju untuk menjadi asisten Nozaki agar dia bisa semakin dekat dengan Nozaki. Selama mereka berdua mengerjakan komik, mereka bertemu dengan teman-teman satu sekolah lainnya yang membantu mereka atau menjadi inspirasi untuk karakter dalam komik yang mereka kerjakan.

Penulis memilih komik “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” karena dalam komik tersebut memiliki emosi dan ekspresi yang melimpah yang terasa natural dari

karakter-karakter komik itu. Penyajian ekspresi dan emosi itu menghasilkan berbagai *kandoushi* yang layak untuk diteliti.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Membaca sumber data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membaca komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* versi bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

2. Mencari data

Setelah membaca sumber data, penulis mencari kata yang mengandung *kandoushi* jenis *kandou*.

3. Menandai data

Setelah mencari data, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengumpulkan *kandoushi* yang ada dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* versi bahasa Jepang serta terjemahannya dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* versi bahasa Indonesia. Setelah terkumpul, data-data tersebut akan ditandai dengan kode seperti contoh berikut:

V1C5H8: data terdapat dalam volume 1, chapter 5, halaman 8.

3.4 Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Cara menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis data sesuai dengan landasan teori untuk menganalisis ragam penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan *kandoushi*

dan fungsi *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik “*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*”.

2. Mendeskripsikan hasil analisis data secara jelas dan terperinci sesuai dengan tujuan dan rumusan masalah yang telah ditemukan.
3. Melaporkan hasil analisis dengan menulis data, analisis dan hasil analisis dengan jelas dan terperinci
4. Menarik kesimpulan dari hasil analisis.



BAB IV

TEMUAN DAN BAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai temuan dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat.

4.1 Temuan

Dalam bab ini, penulis menitik beratkan pada ragam terjemahan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dan fungsi dari *kandoushi* tersebut.

Pada penelitian ini *kandoushi* yang menyatakan *kandou* termasuk dalam ragam terjemahan harfiah dan dinamis, sesuai dengan teori dari Nida dan Taber. Data yang ditemukan terdapat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 *kandoushi* yang menyatakan *kandou* beserta terjemahan Bahasa Indonesia dan ragam terjemahan dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki kun* Volume 1 dan 2.

Nomor	Kandoushi	Jumlah	Terjemahan Bahasa Indonesia	Ragam Terjemahan
1	あつ(<i>Ah</i>)	20	Duh, ah, oh, wah	Dinamis dan harfiah
2	お(<i>O</i>)	5	Oh	Harfiah
3	えっ/え(<i>Eh/e</i>)	69	Eh, ekh, ng, apa, eeh, wah	Dinamis dan harfiah
4	は(<i>Ha</i>)	17	Ha	Harfiah

5	ええと(<i>Eeto</i>)	7	Hm, ng, um	Dinamis
6	ふおお(<i>Fuoo</i>)	1	Uwookh	Dinamis
7	いいなあ(<i>iinaa</i>)	1	Enaknya	iDinamiis
8	ん(<i>N</i>)	12	Ng	Harfiah
9	まあ(<i>Maa</i>)	10	Ya, yah, yaa, oke	Dinamis
10	あの / その (<i>Ano/sono</i>)	8	Anu, ng	Dinamis
11	ううん / うん (<i>Uun/un</i>)	13	Ngg, hmm, bagus, yup	Dinamis
12	さいてい (<i>Saitei</i>)	1	Parah	Dinamis
13	あ/ああ(<i>A/aa</i>)	38	Aah, wah, ah, hooh, oh, ooh, haaa, ya, aduh	Dinamis dan harfiah
14	へえっ / へ (<i>Heeh/he</i>)	9	Heee	Harfiah
15	なるほど (<i>Naruhodo</i>)	4	Begitu ya, oke oke	Dinamis
16	まあまあ(<i>Maa maa</i>)	2	Sudah sudah	Dinamis
17	もう(<i>Mou</i>)	9	Apa sih, duh, aduuh, aiih, duuh	Dinamis
18	ほほう(<i>Hohou</i>)	1	Hoo	Dinamis
19	わあ(<i>Uwa</i>)	8	Waah, waa	Harfiah
20	おっしあ (<i>Osshaa</i>)	1	Okee	Dinamis
21	やばい(<i>Yabai</i>)	3	Gawat	Dinamis
22	ふうん(<i>Fuun</i>)	1	Hee	Dinamis
23	くそ(<i>Kuso</i>)	2	Sial, sialan	Dinamis
24	おいおい(<i>Oi oi</i>)	2	Oi oi	Harfiah
25	あれ(<i>Are</i>)	8	Lho, ng	Dinamis

26	どうしよ (Doushiyo)	1	Bagaimana ini	Dinamis
27	よし(Yoshi)	5	Oke	Dinamis
28	くっ / ぐっ (Kuh/guh)	4	Duh, guh, ukh	Dinamis
29	ばか(Baka)	1	Bodoh	Dinamis
30	あら(Ara)	1	Ah	Dinamis
31	ばっ(Bah)	1	Ha	Dinamis
32	うむ(Umu)	1	Sip	Dinamis
33	うわ(Uwa)	4	Uwaaa, waa	Harfiah
34	そんな(Sonna)	2	Eh, jadi	Dinamis
35	ほ(Ho)	1	Hoo	Harfiah
36	あいつ(Aitsu)	1	Si bodoh itu	Dinamis
37	ばかやろう (Bakayarou)	1	Bodoh	Dinamis
38	まじかよ (Majikayo)	1	Serius tuh	Dinamis
39	さて(Sate)	1	Yah	Dinamis

4.2 Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah, penulis akan membahas tentang ragam penerjemahan dalam *kandoushi* yang menyatakan *kandou* besetta dengan fungsi *kandoushi* tersebut.

4.2.1 Ragam Dinamis

Data 1

Konteks :

Sakura yang kagum dengan Nozaki yang mengerjakan serial komik di majalah bulanan mencoba mencari karya Nozaki.

佐倉 : 私少女マンガくらいしか読まないけど。探してみようかな。...えーと。

Sakura : *Watashi shoujo manga kurai shika yomanaikedo. Sagashite miyoukana. ...Eeto.*

Sakura : Aku cuma baca komik shoujo, sih. Coba kucari komik Nozaki, aah. Hm...

(V1C1H8)

Pembahasan

Di dalam kutipan di atas terdapat *kandoushi* えーと (*eeto*). Dalam kamus Jepang-Indonesia yang ditulis oleh Kenji Matsura *eeto* adalah “hm ; anu” dalam bahasa Indonesia. *Eeto* adalah *kandoushi* yang digunakan ketika mengungkapkan renungan. Dalam kutipan diatas Sakura yang tengah memikirkan komik Nozaki Oleh penerjemah *kandoushi eeto* diterjemahkan menjadi “hm”, maka sesuai dengan teori Nida dan Taber tentang ragam terjemahan dinamis yang mana sebuah terjemahan dapat dikatakan sebagai ragam terjemahan dinamis apabila objek

terjemahan diterjemahkan sesuai dengan bahasa sasaran dapat disimpulkan bahwa “hm” termasuk dalam ragam terjemahan dinamis.

Data 2

Konteks:

Di dalam adegan komik yang digambar Nozaki, terdapat sebuah percakapan diantara tokoh utama, Mamiko, dan temannya, Suzuki yang menggodanya dengan orang yang ditaksir Mamiko yang juga bernama Suzuki..

鈴木 : マミコ ! 鈴木と仲良くなるなんてやるじゃないか。

Suzuki : *Mamiko! Suzuki to nakayokunaru nante yaru jyanaika.*

Suzuki : Mamiko! Hebat kamu bisa akrab dengan Suzuki!

マミコ: もう ! からかわないでよ !

Mamiko: *Mou! Karakawanaideyo!*

Mamiko: Duh! Jangan meledek, ah!

(V1C4H47)

Pembahasan:

もう (*mou*) adalah *kandoushi* jenis *kandou* yang berfungsi untuk mengungkapkan kekesalan atau jengkel. *Mou* dalam Kamus Jepang-Indonesia oleh Kenji Matsuura sama dengan

“sudahlah”. Dalam kutipan di atas, Mamiko merasa jengkel setelah Suzuki menggodanya dengan Suzuki. *Mou* diterjemahkan menjadi “duh” oleh penerjemah. “Duh” adalah kata interjeksi dalam bahasa Indonesia yang fungsinya sama dengan *mou*, menyatakan kekesalan. Karena *mou* diterjemahkan sesuai dengan padanan dengan bahasa Indonesianya yaitu “duh”, maka dapat disimpulkan bahwa terjemahan tersebut termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis.

Data 3

Konteks:

Kashima menggoda seorang siswi.

鹿島 : あれ? シャンプー替えた?

Kashima : Are? *Shanpuu kaeta?*

Kashima : Lho? Kamu ganti sampo?

(V1C5H67)

Pembahasan:

Kandoushi yang digunakan dalam kutipan di atas adalah あれ (*are*). Dalam Kamus Jepang Indonesia oleh Kenji Matsura *are* dalam bahasa Indonesia adalah “lho”, “ai”, “kok”. *Are* adalah jenis *kandoushi* yang menyatakan *kandou*. *Are* digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut, heran, dan curiga. Dalam kutipan diatas *are* berfungsi untuk menyatakan perasaan

terkejut. Penerjemah menerjemahkan *are* menjadi “lho”. “Lho” adalah interjeksi dalam Bahasa Indonesia yang berfungsi untuk mengekspresikan perasaan heran dan terkejut. Maka terjemahan *are* menjadi “lho” termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis.

Data 4

Konteks:

Sakura ingin menanyakan sesuatu kepada Hori yang sedang mengawasi Kashima yang sedang bekerja menyiapkan pentas seni.

佐倉 : あの... 堀先輩ちょっといいですか？

Sakura : Ano... Hori senpai chotto ii desuka?

Sakura : Anu... Kak Hori maaf sebentar.

Pembahasan:

Kutipan di atas mengandung satu *kandoushi* yaitu あの (*ano*). Dalam Kamus Jepang-Indonesia oleh Kenji Matsuura, *ano* diterjemahkan menjadi “eh” dan “anu” dalam bahasa Indonesia. *Ano* adalah *kandoushi* jenis *kandou* yang digunakan untuk menyatakan perasaan ragu-ragu. Dalam kutipan di atas *ano* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “anu”. Sama seperti *ano*, “anu” juga berfungsi untuk menyatakan ekspresi ragu-ragu. Karena penerjemah

menerjemahkan *ano* ke padanan bahasa Indonesia yaitu “anu”, maka terjemahan tersebut termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis.

Data 5

Konteks:

Nozaki mencoba mendengarkan rekaman lagu dari Sakura yang dinyanyikan oleh Yuzuki Seo.

野崎 : ...まあ地声と歌声違うしな...

Nozaki : ...maa jigoe to utagoe chigaushina...

Nozaki : yah... suara nyanyian dan suara aslinya beda, sih...

(V2C1H35)

Pembahasan:

Kandoushi まあ (*maa*) terdapat dalam kutipan di atas digunakan untuk menyatakan ekspresi berserah. “Ah”; ”oh”; “ai” adalah terjemahan dari *maa* dalam Kamus Jepang-Indonesia oleh Kenji Matsuura. *Maa* diterjemahkan tidak apa adanya melainkan sesuai dengan padanan yang cocok dalam Bahasa Indonesia, yaitu “yah”. Oleh karena itu, sesuai dengan teori ragam terjemahan dinamis dari nida dan taber, dapat disimpulkan ragam terjemahan *maa* menjadai “yah” adalah ragam terjemahan dinamis.

4.2.2 Ragam Harfiah

Data 1

Konteks:

Sakura bertanya kepada Mikoshiba tentang cara meminta. Mikoshiba yang diam-diam ingin ditanyai, dengan agak sombong mengajari Sakura.

佐倉 : 御子柴くんこのツヤベタなんだけど...

Sakura : *Mikoshiba kun koko no tsuyabeta nandakedo...*

Sakura : Mikoshiba beta rambut yang ini...

御子柴 : は!? そんなんもわかんねえの? しょうがねえな貸してみろよ。

Mikoshiba : Ha!? *Sonnan mo wakanneeno? Shou ga nee na kashitemiroyo.*

Mikoshiba : Ha!? Begitu saja nggak tahu? Apa boleh buat sini, sini!

(V1C3H35)

Kandoushi yang terdapat dalam kutipan di atas adalah は (*ha*). Dalam Kamus Jepang-Indonesia oleh Kenji Matsura *ha* adalah “ya” dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks kutipan di atas, Mikoshiba mengucapkan *kandoushi ha* dengan implikasi bahwa ada kesan heran dan sedikit arogansi. Maka *kandoushi ha* dalam kutipan di atas digunakan untuk menyatakan perasaan heran dan tergantung dengan konteks bisa juga digunakan untuk menyatakan perasaan sombong.

Ragam penerjemahan dari terjemahan *kandoushi ha* dalam kutipan dialog di atas adalah ragam penerjemahan harfiah. Nida dan Taber menyebutkan bahwa ragam harfiah adalah apabila sebuah terjemahan diterjemahkan apa adanya, tanpa ada perubahan dalam bahasa sasaran. Termasuk ragam penerjemahan harfiah karena terjemahan *kandoushi ha* tidak mengalami perubahan dalam bahasa sasaran.

Data 2

Konteks:

Sakura Chiyo dan Nozaki Umetaro yang sama-sama tidak membawa payung berteduh di dalam sekolah dan mengobrol tentang cara memberikan payung dalam komik. Nozaki mengusulkan ide menyodorkan payung dengan asal dan kasar. Tiba-tiba Yuzuki Seo datang melempar payung dengan kasar untuk dipakai oleh Sakura dan Nozaki.

佐倉: わっ

Sakura: Wah

Sakura: Waa!

瀬尾: やるよ。あんたん家遠いんだから差して行きな。

Seo: *Yaruyo. Antan chi tooin dakara sashiteikina.*

Seo: Buatmu saja. Rumahmu 'kan, jauh.

佐倉: えっ！？ちょっと結月！？

Sakura: *E!? Chotto Yuzuki!?*

Sakura: Eh? Lho!! Yuzuki!?

(V2C17H95)

Pembahasan:

Terdapat dua *kandoushi* di dalam kutipan di atas, yaitu わっ (*wah*). *Wah* adalah *kandoushi* yang berfungsi untuk menyatakan ekspresi terkejut atau kaget. Di dalam kutipan di atas *wah* tidak mengalami perubahan ketika diterjemahkan. Dalam kata lain *kandoushi wah* sama dengan interjeksi “wah” dalam bahasa Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa ragam terjemahan dalam penerjemahan *kandoushi wah* di kutipan tersebut adalah ragam terjemahan harfiah.

Data 3

Konteks:

Sakura sangat senang ketika Nozaki memberikan kado untuknya sebagai ucapan terima kasih karena telah menemaninya jalan-jalan.

佐倉 : うわーうわー!!! 野崎くんが私に!? 私に選んだくれたの!?

Sakura : Uwaaa uwaaa!!! Nozaki kun ga watashi ni!? Watashi ni erandakuretano!?

Sakura: Uwah, uwaah!! Nozaki kasih kado!? Dia memilihkan ini buatku!?

(V2C11H15)

Pembahasan:

Pada kutipan tersebut terdapat *kandoushi* うわー (*uwaa*). *Kandoushi* tersebut menyatakan perasaan senang yang menggebu-gebu. Tidak ada perubahan dalam terjemahan うわー (*uwaa*) ke dalam bahasa Indonesia. Dalam kata lain うわー (*uwaa*) memiliki padanan yang sama dalam bahasa Indonesia dan ragam terjemahan *uwaa* termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah.

Data 4

Konteks:

Di jam istirahat makan siang, Nozaki memberikan bekal makan siang buatannya sendiri kepada Sakura dengan tujuan untuk memahami perasaan tokoh utama perempuan yang Nozaki

gambar dalam komiknya. Kemudian Seo menghampiri mereka berdua dan mengomentari bekal buatan Nozaki.

瀬尾 : へえ 美味そうな弁当だな。

Seo : Hee umasouna bentou da na.

Seo : Hee kayaknya enak tuh.

(V2C15H66)

Pembahasan:

へえ (*hee*) adalah *kandoushi* yang menyatakan perasaan terkesan. Terjemahan *hee* ke dalam bahasa Indonesia tidak mengalami perubahan. *Hee* memiliki padanan yang sama dalam bahasa Indonesia atau dalam kata lain tidak mengalami perubahan, oleh karena itu ragam penerjemahan dalam terjemahan *hee* adalah ragam penerjemahan harfiah.

Data 5

Konteks:

Sakura terkejut menemukan Nozaki dan Mikoshiba terkapar di rumah Nozaki. Mereka berdua terkapar karena bergadang membuat komik tentang karakter *game* yang mereka mainkan.

佐倉 : こんにちはーってどうしたの! ? 二人とも!!!

Sakura : *Konnichiwa-tte doushitano!? Futari tomo!!!*

Sakura : Siang... Lho, apa yang terjadi!?

野崎 : 徹夜した...

Nozaki : *Tetsuyashita...*

Nozaki : Begadang...

佐倉 : 徹夜...つて一体何が...ん? なにこれ

Sakura : *Tetsuya... tte ittai nani ga... n? Nani kore*

Sakura : Begadang... Untuk apa? Ng? Apa ini?

(V1C8H115)

Pembahasan:

Dalam kutipan di atas *kandoushi* 𐤒 (*ng*) menyatakan perasaan terkejut atau heran yang halus. Dalam bahasa Indonesia *ng* juga bisa digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut sama dengan dalam bahasa Jepang. Penerjemah memutuskan untuk tidak merubah *ng* maka ragam penerjemahan dari terjemahan *ng* adalah ragam penerjemahan harfiah.

4.2.3 Ragam Penerjemahan Harfiah dan Dinamis

Data 1a

Konteks:

Nozaki membuka kulkas untuk mengambil minuman tapi minuman sudah habis.

野崎 : あ 飲み物がもうなかったか...

Nozaki: A *nomimono ga mou nakattaka...*

Nozaki: Ah minumannya habis...

(V1C3H36)

Data 1b

Konteks:

Mikoshiha ingin mengenalkan temannya yang dijuluki “Pangeran Sekolah” kepada Sakura. Sakura yang mengetahui bahwa tokoh utama perempuan dalam *manga* yang digambar Nozaki terinspirasi dari Mikoshiha mengira Mikoshiha selingkuh dengan laki-laki lain dan Sakura melapor kepada Nozaki. Namun ternyata teman yang dimaksud Mikoshiha adalah seorang perempuan

野崎と佐倉 : あ...よかった...男と浮気じゃなかった...!!!

Nozaki&Sakura : A... yokatta... otoko to uwakijyanakatta...!!!

Nozaki&Sakura : Hoooh... Syukurlah...!! Dia tidak selingkuh dengan cowok lain!!!

(V1C5H66)

Pembahasan:

Dalam kutipan 1a dan 1b terdapat *kandoushi* yang sama yaitu あ (*a*). *Kandoushi a* yang ada dalam kutipan 1a memiliki fungsi untuk menyatakan perasaan terkejut yang halus sedangkan kutipan 1b digunakan untuk menyatakan perasaan lega. *Kandoushi* dalam dua kutipan di atas termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah dan dinamis. Terjemahan *kandoushi* dalam kutipan 1a tidak mengalami perubahan, maka termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah. Ragam penerjemahan dinamis adalah ragam penerjemahan dalam terjemahan *kandoushi* pada 1b karena penerjemah menerjemahkan *kandoushi a* menjadi padanannya ke dalam bahasa Indonesia, yaitu *hoh*. Walaupun terdapat *kandoushi* yang sama, penerjemah menerjemahkan *kandoushi a* menjadi dua ragam penerjemahan, yaitu ragam penerjemahan harfiah dan dinamis.

Data 2a

Konteks:

Dalam adegan komik yang digambar Nozaki, Suzuki, tokoh utama laki-laki, menawarkan Mamiko, tokoh utama perempuan, untuk menaiki sadel kedua sepedanya.

鈴木 : 君のために二番目のサドルはキープした。

Suzuki : *Kimi no tame ni nibanme no sadoru wa kiipushita.*

Suzuki : Sadel kedua kukosongkan untukmu, lho.

まみこ: わたし...

Mamiko: *Watashi...*

Mamiko: Aku...

鈴木 : え?

Suzuki : E?

Suzuki : Ng?

(V1C2H28)

Data 2b

Konteks:

Seo dihukum membawa tumpukan buku catatan sebagai hukuman karena dia terlambat dan Nozaki yang ketika itu bersama Seo disuruh untuk membantu Seo.

先生 : 瀬尾! 遅刻のペナルティだ。これ運んどけ。

Sensei : Seo! Chikoku no penaruti da. Kore hakondoke.

Guru : Seo! Hukuman karena telat. Bawa ini.

瀬尾 : え！！！！？

Seo : E!!!?

Seo : Eh!!?

先生 : 野崎も頼む。

Sensei : Nozaki mo tanomu.

Guru : Nozaki bantu, ya.

野崎 : えっ

Nozaki: E

Nozaki: Eh!?

(V1C4H53)

Pembahasan:

Kandoushi yang terdapat dalam data kutipan 2a dan 2b adalah \bar{e} (e). Dalam kutipan 2a *kandoushi e* digunakan untuk menyatakan perasaan heran dan kaget yang lemah. *Kandoushi* tersebut kemudian diterjemahkan oleh penerjemah menjadi “ng”. Seperti yang telah dijelaskan dalam bab 2 tentang ragam penerjemahan, apabila terjemahan memiliki padanan dalam bahasa sasaran maka terjemahan tersebut termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis. Dapat

disimpulkan bahwa terjemahan *kandoushi e* menjadi “ng” termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis.

Kandoushi e juga terdapat dalam data 2b. Dalam data 2b *kandoushi e* digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut. Jika dibandingkan dengan data 2a, *kandoushi e* memiliki fungsi yang sama yaitu menyatakan rasa terkejut. Namun dalam kutipan 2b, rasa terkejut yang diungkapkan lebih besar. *Kandoushi e* dalam data 2b diterjemahkan apa adanya, tanpa ada perubahan. Sesuai dengan teori ragam terjemahan yang dikemukakan oleh Nida dan Taber, sebuah terjemahan dikatakan termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah apabila terjemahan tersebut memiliki padanan dalam bahasa sasaran. Maka dalam kata lain, ragam penerjemahan terjemahan *kandoushi e* dalam data 2b adalah ragam penerjemahan harfiah. Walaupun kedua data sama-sama terdapat *kandoushi e*, terjemahan *kandoushi* tersebut bisa diterjemahkan ke dalam ragam penerjemahan yang berbeda sesuai dengan konteks yang pas.

Data 3a

Konteks:

Sakura memberitahu Nozaki bahwa dia telah bertemu dengan seorang kakak kelas, Hori, yang sering membantu Nozaki menggambar latar belakang naskah komiknya. Nozaki tidak terkejut karena ternyata Hori menuliskan ucapan terima kasih kepada Sakura di naskah komik.

佐倉 : 野崎くーん！！昨日ねー

Sakura : *Nozaki kuun!! Kinou nee*

Sakura : Nozaki!! Kemarin...

野崎 : 堀先輩に会ったんだろ。

Nozaki : *Hori senpai ni attan daro.*

Nozaki : Bertemu Kak Hori, ya?

佐倉 : え！！！？なんで知ってるの！！？

Sakura : *E!!!? Nande shitteruno!!?*

Sakura : Eh!!!? Kok, tahu!?

野崎 : 先輩が原稿に書いて行ったからな。

Nozaki : *Senpai ga genkou ni kaite itta karana.*

Nozaki : Kak Hori menuliskannya di naskah.

佐倉 : あっ本当だ！！

Sakura : *A hontou da!!*

Sakura : Wah, benar!!

(V1C6H87)

Data 3b**Konteks:**

Ken Miyamae, editor Nozaki, data ke rumahnya untuk mengambil naskah. Nozaki menanyakan pendapat Ken tentang naskahnya.

野崎 : あっ今回の話どうでした？

Nozaki: *A konkai no hanashi dou deshita?*

Nozaki: Ah bagaimana episode kali ini?

剣 : そうっスねー セリフ多いから文字校正しに今すぐ帰りてえ。

Ken : *Soussune- serifu ooi kara moji kouseishini ima sugu kaeritee.*

Ken : Iya. Dialognya banyak, jadi mau cepat pulang untuk mengeditnya.

(V1C7H93)

Pembahasan:

Dalam dua data diatas terdapat *kandoushi* あっ (*ah*). Dalam data 2a menurut konteks, *kandoushi ah* digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut dengan unsur rasa senang. Penerjemah menerjemahkan *kandoushi ah* ke dalam bahasa Indonesia menjadi “wah”. “Wah” dalam bahasa Indonesia bisa digunakan untuk menyatakan perasaan kaget dan bisa juga digunakan untuk mengungkapkan perasaan gembira. Maka sesuai dengan konteks kutipan dialog

di atas, “wah” adalah padanan dari *kandoushi ah*. Karena terjemahan *kandoushi ah* memiliki padanan dalam bahasa Indonesia, sesuai dengan teori ragam penerjemahan yang diungkapkan oleh Nida dan Taber, terjemahan *kandoushi ah* dalam data 3a termasuk dalam ragam penerjemahan dinamis.

Kandoushi ah yang terdapat dalam kutipan dialog dalam data 3b digunakan untuk menyatakan bahwa pembicara mengingat kembali apa yang ingin pembicara katakan. Dalam konteks dialog di atas, Nozaki mengingat bahwa dia ingin menanyakan pendapat Ken tentang naskah komik buatannya. *Kandoshi ah* tersebut tidak mengalami perubahan ketika diterjemahkan. Sesuai dengan teori ragam penerjemahan harfiah yang diungkapkan oleh Nida dan Taber yaitu terjemahan yang memiliki padanan dalam bahasa sasaran atau tidak mengalami perubahan maka terjemahan tersebut termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjemahan *kandoushi ah* dalam kutipan dialog di atas termasuk dalam ragam penerjemahan harfiah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dibahas dan saran untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai penerjemahan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* volume 1 dan 2 karya Izumi Tsubaki dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki kun* volume 1 dan 2 terdapat 277 *kandoushi* yang menyatakan *kandou*. *Kandoushi* yang menyatakan *kandou* tersebut memiliki fungsi sebagai berikut; menyatakan renungan (ええと/*eeto*), perasaan jengkel (もう/*mou*), perasaan terkejut (あれ/*are*, わっ/*wah*, あ/*a*, え/*e*, あっ/*ah*), perasaan heran (は/*ha*, ん/*n*, え/*e*) perasaan gembira (うわー/*uwaa*) perasaan ragu-ragu (あの/*ano*), berserah (まあ/*maa*), perasaan lega (あ/*a*), untuk mengingat kembali (あっ

2. Terjemahan *kandoushi* yang terdapat dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki kun* volume 1 dan 2 terbagi menjadi tiga ragam penerjemahan yaitu ragam penerjemahan harfiah, dinamis dan percampuran ragam harfiah dan dinamis. Terjemahan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* yang termasuk ragam penerjemahan harfiah ada sebanyak 53 kata. Terjemahan *kandoushi* yang termasuk ragam penerjemahan dinamis ada sebanyak 97 kata dan yang termasuk percampuran ragam harfiah dan dinamis ada 127 kata.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk meneliti jenis *kandoushi* yang lain seperti *kandoushi* yang menyatakan salam atau *aisatsu* dan dibandingkan dengan interjeksi dalam bahasa Indonesia.

